

Micro NEWS
POSTER VICKY
15 F
TOPS
BLACK TIGER
EAGLE'S RIDER
SUPER SHINOBI
LES PRIX BAISSENT !
NEC
SEGA
NINTENDO
COMMODORE
N° 30 MARS 1990
BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : $ 4,25
M 2843 - 30 - 15,00 F
3792843015002 00300



MSX2

NINJA KUN
(envoyé par Olivier Ernest)

Ce qu'il faut savoir avant de commencer :
Lors d'une chute, appuyez rapidement 2 ou 3 fois sur le bouton 1 et vous roulerez sur vous-même, ce qui aura pour conséquence d'amortir votre chute.

Si vous êtes devant un grand mur à escalader, poussez le bouton sans le relâcher, tout en sautant alternativement sur la paroi de gauche et la paroi de droite : vous grimperez deux fois plus rapidement. Et si le temps dont vous disposez est écoulé, jetez-vous dans le vide.

Les **armes** sont de quatre types : étoile, boomerang, bombe ou 4 boules de feu tournant autour de vous. On les acquiert en arrivant au bout des stages de bonus.

Stage 1
Ennemis simples : ninja lançant des étoiles ou ninja tirant des balles. Il faut avancer et lorsque l'un d'entre eux devient trop pressant, sautez et tuez-le après l'avoir assommé.

Stage 2
Anéantir tous les ennemis : il n'y a pas d'issue possible.

Stage 3
Bonus Stage : gravir les parois et prendre la sortie, vous bénéficierez alors du boomerang. Ou deuxième solution : prendre la sortie de la maison rouge, cliquer sur la première solution - mais alors pas de boomerang.

Stage 4
Lors de votre chute, vous allez remarquer une grotte - c'est la sortie. Roulez sur vous-même avec le bouton 1, ensuite dirigez-vous sur la droite et grimpez la colline jusqu'au sommet, sautez par-dessus les ravins jusqu'au sommet situé le plus à gauche. En son centre se trouve une crevasse, placez-vous dessus, abaissez-vous et ça y est...



Stage 5
Nouveaux ennemis : des pieuvres, des poissons, des crocodiles. Avancez vers la droite tout en tuant les pieuvres et autres sales bêtes. Si vous voulez vous la donner, débrouillez-vous pour avoir une pieuvre derrière vous et empruntez la sortie.

Stage 6
Bonus Stage : grimpez la paroi (sautez dessus, puis bouton 1) et gagnez la sortie. Vous recevrez des bombes (vous disposez toujours de la deuxième solution avec son inconvénient).

Stage 7
Aucune nouvelle difficulté, dirigez-vous vers les glaciers et la sortie.

Stage 8
Tuez tous les ennemis.

Stage 9
Va surgir un nouvel adversaire (et de taille !) qui ne pensera qu'à vous aplatir. Surtout ne sautez pas, mais balancez-lui 2 ou 3 bombes, ainsi qu'à son successeur.

Stage 10
Bonus stage : grimpez aux parois et prenez la sortie - vous recevrez des boules de feu (elles ne sont pas infinies). Existe toujours la deuxième solution.

Stage 11
Tuez tous les ennemis.

Stage 12
Adversaires nouveaux : squelette, grenouilles, crabes. Abattez le squelette grâce aux bombes mais soyez plutôt circonspect dans le maniement du sabre. Idem pour les autres.

Stage 13
Bonus Stage : sautez d'une paroi à l'autre et empruntez la sortie, vous recevrez des boules de feu.

Stage 14
Plongez dans l'eau jusqu'au fond. Dans l'élément liquide, vous trouverez pieuvres, poissons, piranhas et monstres marins. Lorsque vous aurez atteint le fond, allez à droite puis remontez à la surface, accrochez-vous à la paroi et dirigez-vous vers la sortie.

Stage 15
Nouveaux ennemis : le serpent fantôme et le monstre bleu. La tactique à employer : un saut géant sur les parois, ensuite tuez tous les opposants au moyen des bombes ; pour atteindre la sortie, escaladez la paroi.

Stage 16
Abattez tout le monde.

Stage 17
Montez tout en exterminant les fantômes. Ensuite vous apercevrez un nouvel ennemi : le pompier. Seule façon de le tuer : sautez-lui dessus, assommez-le puis tirez. Il faut vraiment éliminer la totalité des ennemis.

Stage 18
Tuer tous les ennemis.

Stage 19
Seule solution, le grand saut sur les parois et direction la sortie.

Stage 20
Des adversaires crachant le feu. Tuez-les tous.

Stage 21
Allez à gauche dans le trou, employez les bombes pour tuer le squelette et changez de niveau.

Stage 22
Utilisez les boules de feu et tuez tous les ennemis.

Stage 23
Idem.

Stage 24
Il ressemble au niveau 12 : utilisez les bombes pour les gros ennemis et les étoiles pour les petits. Pas de nouveautés.

Stage 25
Bonus Stage : grand saut jusqu'à la sortie. Vous recevez des boules de feu.

Stage 26
Tuez les crabes avec les bombes et vos difficultés sont pratiquement résolues.

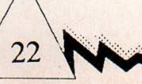
Stage 27
Bonus Stage : grand saut jusqu'à la sortie ou deuxième solution.

Stage 28
Nouvel ennemi genre KGB, tirant des gouttes de feu circulant à l'écran. Il faut tuer tous ses représentants.

Stage 29
Tuez tous les pompiers.

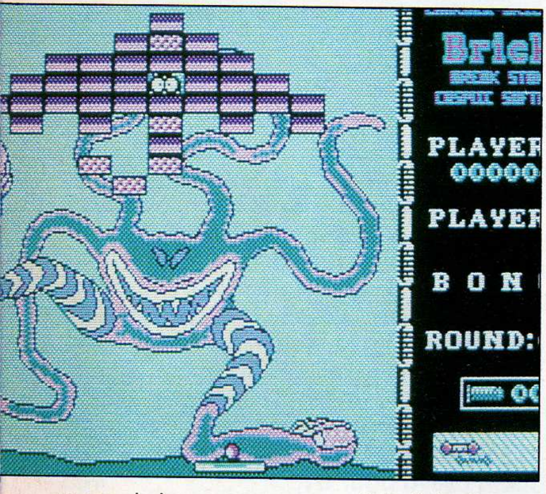
Stage 30
Armes : bombes ou étoiles. And the end.





BREAK STONES

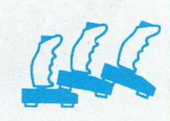
Par ma barbe blanche de vieux routier de la micro, moi qui ai connu les débuts de *Pong* - premier jeu micro - sur ma console Hanimex à 800 tickets, j'ai devant les billes un casse-briques ! Encore un... Après un profond soupir, suscité par l'ennui et non par une Pelforth mal digérée, je me colle devant l'écran du PC et j'adhère - glups, voilà mes vieux penchants cocos qui ressortent - enfin bref je prends la souris par la taille et laissez aller, c'est une valse ! Elle chôme pas la petite et vous devrez l'avoir bien en main pour concasser et écrabouiller toutes les briques. Comme d'habitude, une



tonne de bonus vous permet de finir plus rapidement chaque tableau. Cela va de la classique raquette aimantée à des trucs plus originaux comme le briquet lance-flammes. Une option intéressante vous propulse vers l'avant afin de récupérer des objets insolites (bonbons explosifs etc.) utilisables par la suite. Enfin, si la réalisation est irréprochable, les bruitages ne cassent pas des briques (dommage) ; sans être d'une originalité démente, ce soft vous fera passer un bon moment.

Disquettes Cosmic Software pour compatibles PC. J.-P.L.

FAMICLE PARODIC



Pour bien digiter et vous fournir le bit-clé au carré des énigmes de la programmation, je vous offre avec ce soft un shoot'em up qui reprend toutes les astuces des autres en y ajoutant l'aspect parodique (difficile déduction, mais j'y suis arrivé). Le joueur contrôle un vaisseau loufoque dans





un univers débile. Les décors varient du terrain de golf au gruyère violet en plaques et à chaque fin de tableau, surprise, un big monster arrive, même qu'il y en a un qui joue à papier-caillou-ciseau - un vrai gibier pour ghostbuster ! Admettons. Le jeu est parsemé en sus de graffiti étranges et de logos fallacieux (Méga, Konomi, Ramco...). Passe encore. Mais le pire est que tout se montre parfaitement jouable, avec en prime un bon niveau de difficulté. N'oublions pas non plus les nombreux magasins éparpillés dans le jeu, où différents gadgets seront mis à portée des bourses les plus modestes... "Dis papa, c'est quoi des bourses modestes ? - Ta gueule, sale mioche, c'est pas de ton âge !" En un mot comme en dix, *Famicle Parodic* me paraît une totale réussite, ne serait-ce que par l'intérêt suscité. Graphisme clean, son pur, animation nickel : rien ne manque - du beau travail !

Cartouche mégarom Bit2 pour MSX2. L.M.

WILD LIFE



Un safari autour du monde, ça vous tente ? Mais attention aux changements climatiques ! Car il vous faudra passer sans rechigner des rivages glacés de l'Arctique (en effectuant un petit détour par les Indes et les grandes plaines d'Amérique) aux vastes étendues australiennes - où dans le bush mystérieux vous traquerez le kangourou. Rangez vos mouchoirs, fervents défenseurs de la cause verte : il s'agit en l'occurrence d'un safari photographique.... Votre mission ne sera pas de tout repos pour autant ; il vous faudra user de la force pour éliminer les contrebandiers sans scrupules qui tentent de vous barrer le chemin...

Pourtant, même si la réalisation se révèle à la hauteur (avec notamment des graphismes soignés et un joli scrolling horizontal), l'intérêt de jeu, lui, ne suit pas... Ce soft reprend en fait le principe d'*Operation Wolf* ou autres *P.O.W.*, en y incluant un soupçon de stratégie (vous jonglerez entre la mitraille photographique et la mitraille tout court). Mais



l'action, répétitive, apparaît finalement trop peu soutenue pour pouvoir satisfaire les pros de l'arcade pure et dure...

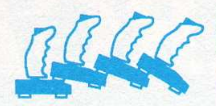
Disquette New Deal pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. A.N.

ROMMEL

Janvier 41 : la situation des armées italiennes et allemandes commence à flotter un peu en Afrique du Nord. L'avancée des Britanniques en Lybie et en Egypte a coupé les forces de l'Axe de tout support venant de la péninsule européenne... C'est dans la chaleur étouffante et la poussière du désert que l'éditeur australien Strategic Studies Group parachute les plus courageux d'entre nous. Courageux, non pour les risques physiques encourus mais pour les dommages irrémédiables que peuvent subir nos petites cellules grises (déjà qu'Eric Satyre ne les ménage guère). En effet, le soft est d'une complexité à griller les circuits intégrés d'un robot capable de réciter l'œuvre de Victor Hugo à l'envers. Si ces difficultés ne vous effraient pas, réglez alors son sort à l'une ou l'autre des armées en présence, car vous pouvez choisir votre camp, commander les troupes à l'aide de menus ou visualiser la carte. Tout cela pour jouer huit scénarios modifiables selon votre goût (et à l'aide d'un éditeur performant). Il ne vous reste plus qu'à vous installer confortablement devant l'écran... pour quelques heures d'une simulation stratégique des plus réalistes.

Trois disquettes Strategic Studies Group pour PC et compatibles. Existe aussi pour Apple 2 et C64/128. M.K.

QUINPL



Solomon's Key, vous connaissez ? Et *Spherical* ? *Quinpl* est la version nipponisée de ces deux hits. Bien sûr les décors, les monstres ou les objets à collecter ont changé de peau ou d'apparence. Mais le principe de jeu demeure parfaitement semblable : *Quinpl*, un intrépide bambin, évolue dans un monde peuplé de canards retors, de lapins cauchemardesques et de bonbons pantagruéliques. Tous ces affreux tentent comme il se doit de lui barrer le chemin qui mène à chaque tableau supérieur. Sans se laisser intimider, le précoce nourrisson plante des clous dans d'immenses carrés de sucreries diverses - ce qui lui permet de jalonner le chemin tout en continuant à progresser, ou d'éliminer une bonne partie des traverses qui lui sont tendues. On peut regretter que le maniement au clavier se révèle bien peu pratique - cependant un délicat mélange d'action et de stratégie donne à ce soft la saveur d'une gâterie acidulée pas désagréable du tout. A consommer sans modération.





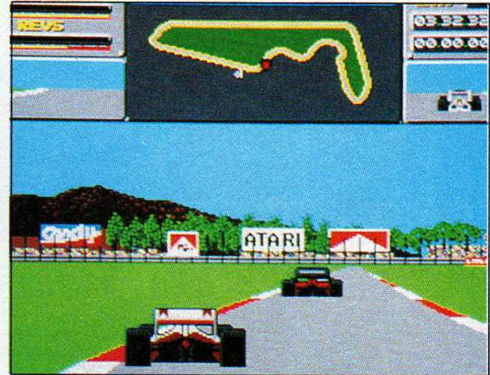
Cartouche Soft House pour MSX2. A.N.



GRAND PRIX

Caisse donc que cette horreur sur mon écran ? J'ai encore dû me gourer, j'ai sûrement branché mon compatible PC sur l'écran du ST. C'est pas possible autrement, les graphismes à la limite de l'abandon et l'animation digne d'un dessin animé japonais font immanquablement penser à un quelconque soft PCroïde. Et pourtant non, il s'agit bien d'une course de Formule 1 version Atari. Que dire de ce ratage ? Pas grand-chose. Les options proposées sont des plus classiques : sélection de circuits, choix du type de course. A aucun moment on ne se sent pris par le vertige de la vitesse... Bien au contraire, l'avance saccadée des véhicules et le peu de réalisme des accidents n'entraînent que l'ennui. Ce logiciel est loin de la pole-position et ce n'est pas avec cette limace ludique que vous réussirez dans la vie, M. Atari...



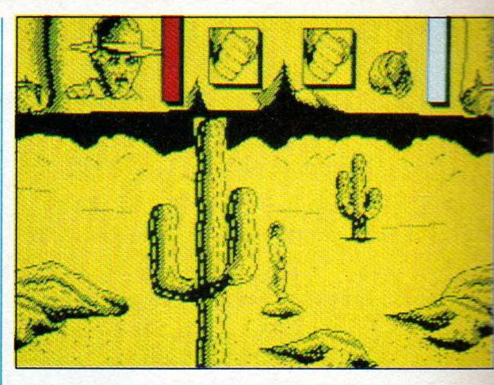


Disquettes Atari pour Atari ST/STE.
J.-P.L.

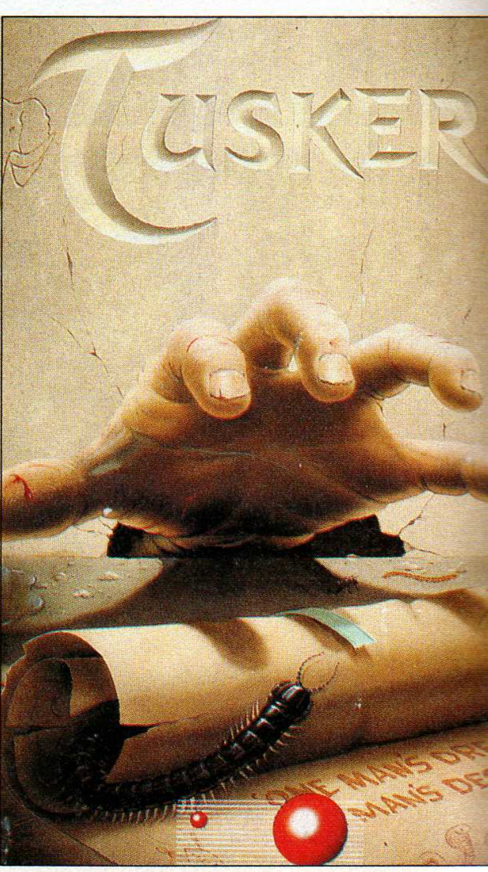
TUSKER



Ah ! Que la vie est dure lorsqu'on a eu un père qui se prenait pour *Indiana Jones* et que soi-même on est plutôt tenté par une confortable paire de charentaises et un bon vieux feu de bois craquetant dans la cheminée patrimoniale...
Paix à son âme ! Il a rejoint le royaume céleste depuis maintenant trois ans - hanté qu'il était depuis des décennies par une obsession, la découverte du dernier cimetière des éléphants. Son épopée inachevée n'a pas vraiment connu le succès... Un jour en classant de vieux papiers, vous tombez soudain en arrêt devant son journal intime (que tout au long de sa vie il avait soigneusement dissimulé). That's the déclic et vous vous vous mettez à foncer dans le désert et la jungle comme un dératé. Mais les obstacles abondent : bédouins déchaînés, barbares décerveleurs, dinosaures, plantes carnivores. Bagarres et découverte d'objets sont les deux ressorts du soft. La version CPC se révèle franchement indigne de cette machine (malgré une ambiance série Z plutôt sympa) car le héros y est affligé, à son corps totalement défendant, d'une mauvaise animation et de couleurs d'une abjecte pauvreté.



Disquette System 3 pour Amstrad CPC. Existe également sur Commodore 64/128 et Spectrum. J.-P.L.



TRAVAUX PRATIQUES

MSX au piquet ! Et un bon point pour les consoles japonaises qui baissent toutes de prix.

Toutes les consoles ou presque baissent de prix. Allez vite voir, c'est dans les *News* ! Quant aux MSXiens, ils sont de corvée puisqu'ils doivent se rendre en page *Sex Machines* pour y faire leurs travaux pratiques : contemplation d'images digitalisées MSX2+ jusqu'à ce que syncope s'ensuive...

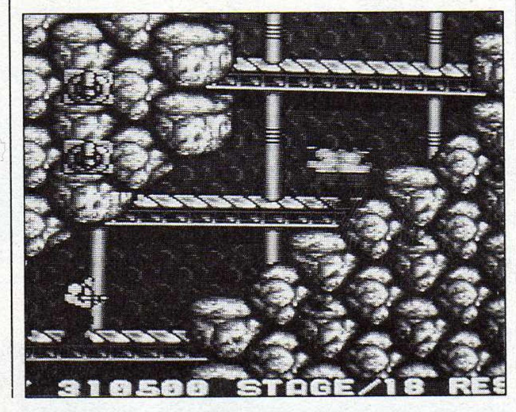
Pour consoler ces enfants-martyrs, voici quelques photos de *Gryzor* - un jeu Konami MSX2 classé "Top du mois" en février, vendu aussi en France sous le nom de **Kontra**.

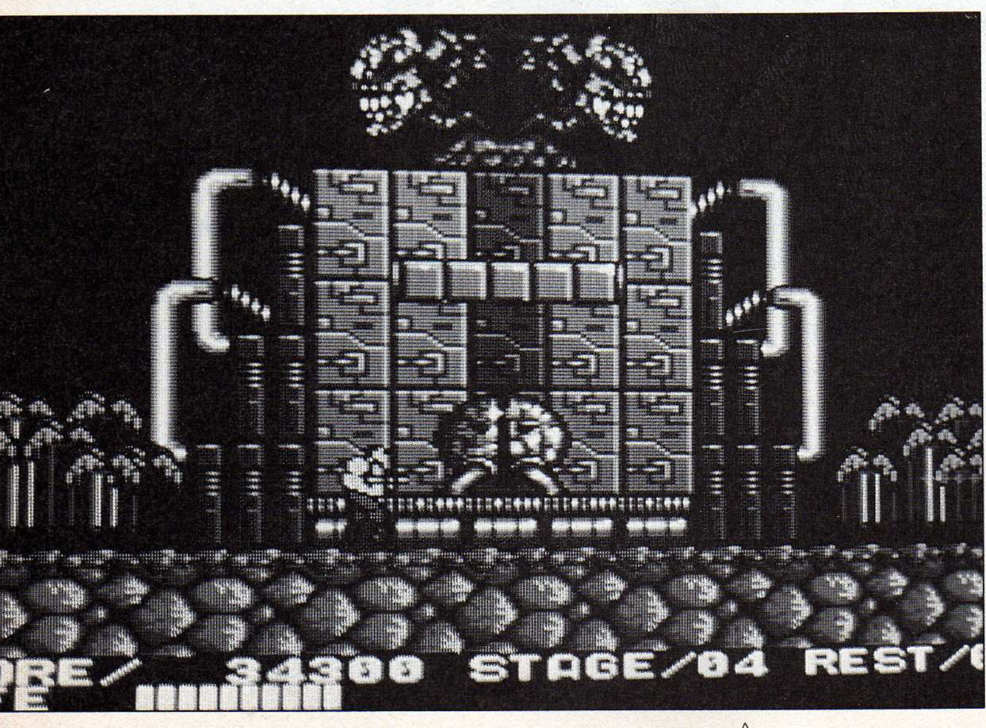
MINI-CONSOLE SEGA : LE HORS-SERIE EST DEJA LA !

L'année 1990 sera celle des mini-consoles ou ne sera pas... Game Boy Nintendo, Lynx Atari, mini-console Nec : Sega ne pouvait rester de marbre devant ses concurrents. La firme nippone - chouchou des lecteurs de Micro News puisque 15% des lecteurs interrogés en juillet 89 possédaient déjà une console Sega (souvent en seconde machine) - prépare une **mini-console à écran couleur** qui sera compatible à 100% avec l'actuelle console Master System 8 bits. La compatibilité avec tous les jeux actuels 8 bits permettra à Sega de vendre cette mini-console à un prix très attractif et de disposer immédiatement d'un grand parc de jeux de haute qualité - dont les célèbres hits *Vigilante, Altered Beast, Outrun, California Games, Thunder Blade, Afterburner* etc.

Multi-compatibilité

Avec sa mini-console, Sega ouvre l'ère de la multi-compatibilité puisque les jeux de la Master System pourront être utilisés aussi bien sur la mini-console que sur la console 16 bits, par le biais de l'adaptateur qui sera vendu pour le prix d'un jeu. Est-ce l'émergence d'un nouveau standard ? C'est en tout cas une raison de plus pour commander le **Hors-Série Sega** de Micro News qui regroupe tous les tests des principaux jeux 8 bits ainsi que des BD et des trucs et astuces.





Dates de disponiblité

- Console Sega 16 bits Mega Drive : septembre 1990.
- Mini-console Sega à écran couleur, compatible Master System : 1991.

La mini-console Sega n'est pas encore arrivée en France mais elle a déjà toutes ses dents euh... tous ses jeux, ainsi que son encyclopédie !

J'SUIS QU'UN PAUV' PAYSAN (suite)



Voici de nouvelles données qui complètent notre interview fictive de monsieur **Nintendo** parue dans le numéro 29. Les chiffres étaient bien réels, eux, - au grand dam des concurrents - comme le sont ceux qui suivent...

D'après Nintendo, le montant du chiffre d'affaires global pour l'industrie des jeux sur consoles et ordinateurs aux Etats-Unis a atteint en 1989 3,4 milliards de dollars, dont 2,7 milliards rien que pour Nintendo, soit 80% des parts de ce marché, comme nous l'annoncions le mois dernier.

Voici maintenant les prédictions de madame Nintendo-Soleil pour 1990 : le marché américain des jeux vidéo devrait atteindre un chiffre d'affaires global de 5,1 milliards de dollars, dont 4,1 milliards seront couverts par Nintendo. Fin 90, le montant global des consoles Nintendo vendues devrait être de 26 millions d'unités, ce qui signifie que 29% des foyers américains seront alors équipés.

Chez n'importe quel constructeur ou éditeur normalement constitué, de tels chiffres provoqueraient des crises d'apoplexie - on sabrerait illico des wagons de bouteilles de champagne, toute la firme descendrait dans la rue pour hurler l'avènement d'un nouvel âge d'or, on tomberait à genoux en criant au miracle et la Vierge Marie apparaîtrait avec à sa droite Bernadette Soubirous et à sa gauche Mario et la princesse Zelda...

Chez Nintendo, ce n'est pas la consternation mais presque : on escomptait un taux de pénétration des foyers américains situé entre 30 et 35%. Et à cause de la pénurie des composants qui a sévi début 89, on se retrouve avec un petit 29%. Meeerde... Ça eut payé !

NDLR : en France on estime généralement qu'entre 4 et 6% des foyers sont équipés d'un ordinateur ou d'une console de jeux, toutes marques confondues...



SEX MACHINES

SEX'EM UP

Finis les strip-pokers miséreux où l'on peut tout juste espérer voir poindre le bout d'un sein à l'issue d'une demi-heure de jeu acharné - voici venir la réalité virtuelle : des images tridimensionnelles de synthèse que l'on peut toucher !

Vous avez dit toucher ?
- J'ai dit toucher.
- Mais, euh... sexuellement, cela ouvre des horizons intéressants, non ?
- Beaucoup plus que cela, écoutez plutôt...

LE RETOUR DE JASON

Il était une fois... un jeune Américain de vingt-trois ans qui s'appelait Jason Lanier et qui dirigeait en Californie la firme VPL's (Visual Programming Language Research). Et maintenant VPL's commercialise des périphériques pour ordinateurs d'un genre un peu nouveau : des gants, des visières et des combinaisons qui, connectés à un Macintosh et à une station *Silicon Graphics* avec le logiciel *Body Electric,* permettent de pénétrer dans le monde tridimensionnel des images de synthèse !

- Le **Dataglove** (gant de données) intègre une série de capteurs électrosensoriels qui permettent de visualiser sur l'écran l'image 3D de la main.

- L'**Eyephone** est constitué d'une visière dotée de deux écrans à cristaux liquides - chaque œil a le sien - sur lesquels s'affiche en relief un décor en images de synthèse généré en temps réel par le système. *Eyephone* a été équipé de capteurs qui déterminent la position du visage, si bien que lorsque l'expérimentateur incline la tête dans un sens ou un autre, on constate l'immobilité parfaite du décor : seul le cadre de l'image enregistre alors des changements - comme dans la réalité. Grâce au *Dataglove,* il est alors possible d'attraper les objets-images, de les toucher, de les caresser...

- Le **Datasuit** regroupe le *Dataglove* et l'*Eyephone* dans une combinaison très sophistiquée qui permet une communication interactive dans le même univers virtuel entre deux personnes équipées, et ce même à distance.

JEUX INTERDITS VERSION 3D

Le prix de ces équipements est encore très élevé : 8 800 dollars pour le *Dataglove* et 480 000 dollars pour l'ensemble **RB2** (*Reality Built For Two*) qui regroupe deux équipements complets. Mais le but des concepteurs est d'arriver à des prix abordables afin de toucher le marché de l'éducation et des loisirs avec des modèles plus performants, qui simuleront encore mieux la sensation du toucher. Il sera donc possible dans les prochaines années







de pénétrer littéralement dans les univers imaginaires et d'y rencontrer des adversaires qui vous apparaîtront sous la forme de leur choix : monstre, dragon, démon, sorcier ou... créature de rêve ! Tout sera alors envisageable et il sera même possible de réconcilier loisirs et éducation dans un fabuleux cours d'éducation sexuelle qui permettra en un temps record d'acquérir l'expérience d'une vieille courtisane !

Un seul hic. Imaginez que vous rencontriez sur minitel une gente demoiselle qui se révèle posséder, comme vous, une combinaison *RB2*. Vous décidez aussitôt de vous rencontrer, par modem interposé, dans un univers aussi imaginaire que sensuel et vous passez alors un... très grand moment. Pour vous apercevoir ensuite que celle qui vous a conduit ainsi au septième ciel des jeux interdits de la 3D n'est autre que votre voisine de palier - celle qui n'a plus toutes ses dents et qui a du poil au menton ! Nobody's perfect...

Eric Satyre

N.B. - Les photos d'illustration sont les digitalisations sur MSX2+ que je vous avais promises le mois dernier. Si vous êtes anti-MSX, il vous suffit de prononcer trois fois la formule "Abracadabra" pour les voir se transformer en de superbes digits d'Alice Sapritch.

Comment ? Aucun volontaire pour la belle Alice ? Tout le monde adore le MSX ? Comme c'est étrange...



Un mot ou une lettre pour d'autres - et l'affaire est faite ! Décidément le monde de la micro déborde de poètes inconscients... Où dorment les scientifiques purs et durs ?

OPERATION THUNDERBOLT

"Sont également indiqués les articles que détiennent les horreurs"

Apparemment, les "horreurs" en question désignent ici les soldats que vous commandez. Eclair de lucidité ou antimilitarisme primaire ? Les auteurs se lanceraient-ils dans l'intoxication idéologique subliminable?

VOYAGER

"Il est à noter que le robot ne possède qu'un lévitateur de faible puissance nécessitant un plan capable d'opposer une résistance égale à la force qu'on lui applique."

Ciel ! Un exercice de maths dans la notice de mon jeu ! Jusqu'où les profs pousseront-ils la persécution ?

NINTENDO DEGAINE

Un de nos confrères - qui s'était déjà fait remarquer il y quelques mois en faisant un numéro "spécial 69" - a récidivé dans son numéro de février en annonçant en couverture des scoops invisibles à l'intérieur, et avec le passage suivant : "Nintendo, de son côté, après de longues hésitations et peu désireux de voir les autres, et particulièrement Sega, occuper toute la place, s'est enfin décidé à sortir la sienne."

Tout ça ne nous dit pas qui a la plus grosse - de Nintendo ou de Sega... Ce qui est fort dommage pour nos lectrices, qui attendaient avec impatience cette indispensable précision pour faire leur choix entre les deux consoles. Et Nec ? Et Konix, Atari, Commodore et tous ceux qui vont sortir leur... console ? Il faudrait voir, comparer et soupeser avant l'achat définitif, grave de conséquences ! Comme l'a dit un jour Yvette Roudy : "Je suis pour l'égalité des sexes, et en tant que ministre je prendrai moi-même les mesures..." (authentique).

BLAGUES A PART

- Monsieur le commissaire, annonce un mari éperdu, je viens vous déclarer la disparition de ma femme. Elle était sortie pour promener le chien et voilà une semaine qu'elle n'est pas rentrée à la maison.
- Pouvez vous me donner son signalement ?
- Euh... Elle est blonde. Non, rousse... Pas très grande... Pas vraiment petite non plus, et elle a les yeux verts. Non, bleus... Non, verts... Enfin je crois !
- Bien, dit le commissaire en soupirant. Et le chien, il était de quelle race ?
- Briard. Soixante-dix centimètres au garrot, poil fauve clair, truffe moite, yeux marrons foncés, légère cicatrice sous le menton, numéro de tatouage 25 674 BZ 985...

Un explorateur chevronné va bientôt se marier :
- Quel est ton vœu le plus cher ? lui demande sa fiancée.
- Mais que tu sois aussi vierge qu'une forêt, mon amour !

Un mendiant sonne à la porte d'une femme revêche qui lui ouvre et demande :
- Qu'est-ce que vous voulez ?
Pour l'apitoyer, il lui dit :
- Comme vous voyez, ma bonne dame, j'ai perdu un bras.
Elle hausse les épaules et s'écrie en refermant la porte :
- Il n'est pas ici !

Un clochard meurt tellement de faim qu'il en est réduit à manger son chien. Il fait quand même un bon repas, puis, contemplant le tas d'os qu'il a jeté, il soupire :
- Ah ! Pauvre Médor, comme il se serait régalé !

Un client espagnol vient de s'installer dans un petit hôtel proche de la gare d'Austerlitz. Le soir même, il rentre très tard. Le veilleur de nuit, à moitié endormi, demande :
- Qui c'est ?
Le client répond :
- Juan Pepe Antonio Perez Gonzalez.
- Très bien, entrez tous !

Un optimiste a de l'eau jusqu'à la ceinture car son appartement est inondé, et le plombier tarde à venir. Soudain, il lance à sa femme, réfugiée sur l'armoire :
- On peut dire qu'on a de la chance, c'est de l'eau chaude !
(Gilles Roche)

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News (Blagues à part/Micro-Coquilles), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).